

PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SDN NGRECO V KEC. TEGALOMBO KAB. PACITAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

SRIYANTO, S.Pd.

SD Negeri Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah peningkatan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan mengoptimalkan metode pembelajaran bermain peran (*role Play*). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian tindakan. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru lain serta dengan kepala sekolah. Peneliti terlibat langsung dalam penelitian mulai dari awal sampai penelitian berakhir. Peneliti berusaha melihat, mengamati, merasakan, menghayati, merefleksi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian tindakan terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*relecting*). Untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat maka data yang telah terkumpul. Dengan hasil evaluasi Siklus I mendapatkan nilai rata-rata 69.38 persentase 50% dan meningkat pada siklus II 81.25 persentase 100% dapat disimpulkan bahwa : ada peningkatan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi melalui optimaslisai metode pembelajaran bermain peran (*role play*) siswa kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Metode, *Role Play*, Prestasi Belajar IPS

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Role play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Role play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari 1) mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan ekspektasi-eksektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (*role-making*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar menawar peran (*Role negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial (Hisyam Zaini, 2002 : 92).

Teknik role playing adalah salah satu teknik pembelajaran yang dipilih dalam penelitian tindakan kelas ini. Adapun langkah – langkah teknik role playing untuk meningkatkan prestasi belajar IPS adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk maju mempelajari skenario secara spontan
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Atas dasar harapan dan kenyataan di atas dalam kesempatan ini penulis memilih judul penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah-Masalah tersebut adalah:

1. Mengapa anak malu untuk mengungkapkan perasaannya?
2. Apakah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat?
3. Apakah guru kurang memberi latihan terhadap siswanya?
4. Apakah anak kurang menguasai materi pelajaran?
5. Apakah alat peraga yang ada di sekolah kurang memadai?

C. Batasan Masalah

1. Optimalisasi metode role play untuk meningkatkan Kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah ulangan pada siklus I dan ulangan siklus II, siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang masalah di atas maka penelitian kelas (PTK) ini difokuskan pada kajian permasalahan “Adakah Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018?”

E. Rencana Tindakan

Adapun rencana tindakan yang peneliti lakukan terbagi atas tahapan-tahapan :

1. Tahap perencanaan tertulis
Pada tahap ini peneliti merencanakan perangkat penelitian seperti Pengembangan Silabus, Rencana Pembelajaran, Instrument

Pre Test, Lembar Kerja Siswa, Instrument Post Test (Ulangan Harian) dan Format Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa.

2. Tahap perencanaan tindakan

Rencana tindakan :

- a. Memberi pre test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi pelajaran memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- b. Membentuk kelompok belajar dengan kriteria, tiap kelompok beranggotakan 5 siswa yang didalamnya minimal ada 1 siswa yang mempunyai prestasi akademik baik dari hasil pre test.
- c. Melakukan proses pembelajaran dengan panduan LKS.
- d. Memberi post test (Ulangan Harian)

F. Tujuan Penelitian

Dari uraian perumusan masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan mengoptimalkan metode pembelajaran bermain peran (*role play*).

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharap bermanfaat antara lain:

1. Bagi Kepala Sekolah, a. Sebagai masukan bagi perbaikan pembelajaran di sekolah yang dipimpinnya. b. Sebagai bahan untuk meningkatkan profesionalis guru yang dipimpinnya
2. Bagi guru, a. Sebagai upaya dan meningkatkan kualitas mengajar. b. Dapat digunakan untuk transfer model pengembangan selain bidang bahasa. c. Sebagai pengalaman baru untuk meningkatkan praktek pembelajaran di kelas menjadi lebih profesional.
3. Bagi anak didik, a. Memiliki pengalaman belajar baru yang menyenangkan, bermakna dan meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan suatu kejadian. b. Mengalami variasi belajar yang menyenangkan, ingatan membekas lebih lama.

A. Kerangka Pikir Penelitian

Role play berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari: 1) mengambil peran (*role taking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (*role-making*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar menawar peran (*Role negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi social.

Dalam metode role play siswa akan memainkan peran sebagaimana telah ditetapkan dalam materi kajian pustaka, tindak lanjut dari kegiatan tersebut adalah kegiatan diskusi kelompok yang menganjurkan siswa untuk dapat mengutarakan pendapatnya masing-masing.

Peran guru dan siswa dalam pembelajaran adalah untuk mengembangkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dilakukan.

B. Hipotesis Tindakan

Dengan mengacu pada kajian pustaka dan kerangka pikir penelitian yang telah dipaparkan di depan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan ini sebagai berikut “Ada Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

A. Seting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan. Kelas yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas IV, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial semester 1 tahun pelajaran 2017/2018.

Sedangkan jumlah siswa yang menjadi obyek penelitian berjumlah 8 siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi objek tindakan adalah prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan pokok bahasan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi yang meliputi :

1. Presentasi kehadiran siswa selama mengikuti kegiatan.
2. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam kelompok.
3. Ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran.
4. Hasil tes Kognitif

B. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas ini model pembelajaran yang digunakan didasarkan atas kesederhanaan model pembelajaran sehingga mudah dilaksanakan, menyenangkan karena mengandung unsur kompetitif dan lebih berkesan. Atas dasar pertimbangan tersebut maka diharapkan siswa cepat hafal, mengerti dan diingat dalam waktu yang relatif lama. Selain itu siswa juga bisa berpikir kreatif dan kompetitif.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas. Ciri-ciri penelitian kuantitatif, yaitu:

1. Mempunyai latar alami sebagai sumber data langsung yakni situasi kelas yang bersifat wajar sebagaimana adanya tanpa dimanipulasi,
2. Bersifat deskriptif,
3. Lebih mementingkan segi proses dari pada hasil karena hal-hal yang diamati akan terlihat lebih jelas,
4. Analisis cenderung secara induktif, data yang terkumpul diolah secara mendalam,
5. Makna merupakan hal esensial, karena perhatian peneliti terpusat pada kegiatan siswa, dan
6. Peneliti sebagai instrumen atau alat pengumpul data.

Penelitian tindakan bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran di kelas

yang memberikan suatu peningkatan dalam hal kemampuan berbicara siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti meneliti dengan berkolaborasi dengan guru, pengamat, dan peneliti sendiri. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian dari awal hingga berakhirnya penelitian. Peneliti berusaha melihat, mengamati, merasakan, menghayati, merefleksikan, dan mengevaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Jenis penelitian mengacu pada tempat atau konteks dimana penelitian dilakukan. Oleh karena itu penelitian dilakukan didalam konteks kelas dan ditujukan untuk memperbaiki praktek pembelajaran dikelas, maka penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas. Sukarnyana (1999:2 dalam Kusumawati, 2001:21-22) menyebutkan bahwa karakteristik dari penelitian tindakan kelas antara lain:

1. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan langsung oleh guru atau praktisi pendidikan yang lain, yang berarti dilaksanakan langsung oleh orang-orang yang paling tahu permasalahan yang dihadapi langsung dalam pembelajaran,
2. Penelitian tindakan kelas diangkat dari permasalahan aktual yang dihadapi guru atau praktisi pendidikan dalam menjalankan tugasnya,
3. Penelitian tindakan kelas mengandung tindakan yang berarti penelitian tindakan kelas tetap merupakan upaya perbaikan dan mempunyai tujuan utama untuk melakukan perbaikan praktek-praktek pembelajaran dan diharapkan menghasilkan alternatif-alternatif baru untuk melaksanakan proses pendidikan atau pembelajaran, dan
4. Penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif yang berarti antara peneliti dari luar dan guru terjadi hubungan kesejawatan yang bermanfaat bagi kedua belah pihak.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas melalui teknik role play adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Guru menunjuk beberapa orang siswa untuk bermain peran sesuai dengan tema yang ditentukan.
3. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa

4. Untuk mengetahui daya serap siswa, membentuk kelompok dan berdiskusi tentang bermain peran (role play)
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, bertanya pada kelompok lain menyanggah dan mengemukakan pendapat.
6. Guru membimbing jalannya diskusi
7. Guru menyampaikan isi pesan dari permainan peran yang telah dilakukan.
8. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan

Adapun pelaksanaan penelitian secara bersiklus (tahapan), menggunakan bentuk atau model spiral. Setiap siklus meliputi: Perencanaan (*planing*), Tindakan (*acting*), Observasi (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*). Siklus yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus.

C. Siklus Penelitian.

Bertolak dari kerangka acuan penelitian, maka siklus penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. *Planing* (Perencanaan)
2. *Acting* (Tindakan)
3. *Observing* (observasi)
4. *Reflecting* (Refleksi)

Siklus 1

a. Perencanaan.

1. Guru menyiapkan rencana pembelajaran.
2. Guru menyiapkan materi-materi yang akan digunakan siswa sebagai identifikasi.
3. Guru menyiapkan angket siswa.
4. Guru menyiapkan soal – soal yang akan dijadikan sebagai tes tertulis pembelajaran yang akan dilaksanakan.
5. Guru menyiapkan lembar observasi kegiatan siswa.

b. Pelaksanaan.

1. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
3. Guru meminta beberapa orang dari masing-masing kelompok untuk memainkan peran yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Guru membimbing diskusi siswa

5. guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran

c. Observasi.

1. Guru mengamati perilaku siswa dalam pembelajaran tersebut.
2. Guru kemudian mencatat hal-hal yang terjadi pada saat proses pembelajaran.
3. Guru juga mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Refleksi.

Hal-hal yang berkaitan pada proses pembelajaran pada siklus pertama di jadikan acuan tindakan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Dilaksanakan seperti siklus 1 dengan materi yang berbeda dan dengan penyempurnaan -penyempurnaannya.

D. Instrumen Penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi menggunakan angket, Lembar penilaian kemampuan berbicara, tes.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan mengamati pelaksanaan melalui teknik role play.

2. Lembar penilaian aktivitas siswa

Penilaian aktivitas dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk menilai aktivitas siswa antara lain; mengajukan pertanyaan, ketenangan siswa dalam melaksanakan tugas adari guru, kecermatan siswa dalam mengerjakan tugas bermain peran, respon siswa dalam mengerjakan tugas.

3. Tes

Tes adalah bahan tertulis yang digunakan sebagai alat ukur untuk menguji kemampuan siswa dalam berbicara.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini masuk pada tahap refleksi, pada tahap refleksi peneliti dan praktisi (guru) mendiskusikan hasil pengamatan tindakan yang telah dilaksanakan. Hal-Hal yang dilakukan adalah (1) analisis tentang tindakan yang dilakukan; (2) mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dengan pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan; (3) melakukan intervensi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang telah diperoleh, serta

melihat hubungan dengan teori dan rencana yang telah ditetapkan.

E. Teknik Analisis Data

Untuk menindaklanjuti data tersebut peneliti menggunakan analisis diskripsi, memaparkan data hasil pengamatan yang dilakukan kolaborator dan membandingkan hasil yang dicapai dalam tiap siklus.

Selanjutnya untuk analisis kemampuan berbicara, peneliti melakukan penghitungan prosentase siswa yang mendapatkan nilai 70 atau lebih, untuk mengetahui seberapa besar penyerapan dan pemahaman siswa terhadap kompetensi dasar yang diajarkan dan dipelajari dengan menggunakan teknik belajar role play yang telah diterapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi guru di dalam kelas yang selama ini proses pembelajaran yang digunakan sebagian besar dengan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini menyebabkan keaktifan siswa sangat kurang dan sangat membosankan. Lebih parahnya hal ini terjadi juga pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dimana kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan masyarakat merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan. Seperti telah dipaparkan di depan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dilihat dari aktivitasnya selama kegiatan belajar mengajar yang menerapkan metode otentik sebagai penilaian, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang diikuti.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Proses pelaksanaan tindakan kelas melalui empat tahap dalam dua siklus mulai dari (1) persiapan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) observasi (*observing*) (4) refleksi (*reflecting*). Adapun pelaksanaan penelitian adalah dengan menggunakan 2 siklus, yang masing-masing akan menguarikan empat tahapan tersebut.

A. Hasil Penelitian

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini penulis mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun satuan pelajaran yang sesuai dengan paradigma penelitian kelas.
- 2) Menyusun rancangan tindakan dalam bentuk rencana pembelajaran (RPP).
- 3) Menyusun pedoman pengamatan, wawancara dan jurnal.
- 4) Menyusun rancangan evaluasi program.

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan yang telah direncanakan, kegiatannya sebagai berikut:

- 1) Penulis mengadakan wawancara dengan siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan sebagai tahap awal kegiatan penelitian. Wawancara ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pola – pola yang digunakan oleh siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan melakukan kegiatan pembelajaran IPS serta kelanjutannya dalam proses memahami pelajaran tersebut.
- 2) Penulis menyiapkan wacana dan gambar yang disampaikan dengan teknik role play yang akan dijadikan sebagai instrumen penelitian, kemudian siswa bermain peran sesuai dengan wacana dan gambar tersebut. Penulis memberikan petunjuk-petunjuk kepada seluruh siswa agar serempak dalam bermain peran, dengan melakukan cara-cara sebagai berikut :
 - a) memahami apakah wacana dan gambar yang disajikan, memiliki tujuan yang menonjol, mungkin memberi tahu, meyakinkan, mengajak, mendesak, ataukah menghibur.
 - b) Mencari penegasan-penegasan pada paragraf-paragraf mengenai pokok-pokok penting dalam wacana dan gambar.
 - c) Siswa hendaknya mampu menilai, mengevaluasi penyajian wacana dan gambar yang perankan dari segi informasi, yakni informasi mengenai wacana dan gambar dan menentukan apakah informasi yang di ampaiikan relevan dengan judul.

3) Penulis menyuruh siswa untuk bermain peran berkaitan dengan wacana dan gambar yang dibaca.

4) Penulis menilai kemampuan bermain peran siswa berdasarkan wacana dan gambar yang telah dibaca untuk memperoleh skor nilai yang dihasilkan.

5) Penulis mendata hasil nilai yang diperoleh dan menulisnya pada data penelitian

Berikut adalah hasil evaluasi siklus I : 1 siswa mendapat nilai 60; 3 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 70; 2 siswa mendapat nilai 75; dan 1 siswa mendapat nilai 80. Sehingga nilai rata-ratanya adalah 69,38,

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara rinci atas semua tindakan. Pengamatan ini diikuti dengan pencatatan yang memungkinkan peneliti mempunyai temuan tindakan.

Hasil pengamatan sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Pengamatan Siklus Pertama

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Mengajukan pertannyaan	1	Nilai
2	Ketenangan siswa dalam melaksanakan tugas dari Guru	1	1. Kurang
3	Kecermatan siswa dalam mengerjakan tugas bermain peran	2	2. Cukup
4	Respon siswa dalam mengerjakan tugas	1	3. Baik
			4. Sangat baik

d. Analisis dan Refleksi

Pada akhir putaran tindakan dilakukan evaluasi mengenai hal – hal yang sudah dilakukan secara efektif perubahan tersebut, kendala dan pendorong perubahan serta bagaimana memperbaiki perubahan – perubahan yang dibuat.

Berdasarkan hasil evaluasi dilakukan refleksi yang mencakup:

- 1) Kurangnya keberanian siswa.
- 2) Siswa kurang tenang dalam mengerjakan tugas dari guru.
- 3) Siswa kurang cermat dalam mengerjakan tugas bermain peran.
- 4) Kurangnya respon siswa dalam mengerjakan soal.

2. Siklus kedua

Dalam siklus kedua ini peneliti memfokuskan pada kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.

a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini penulis akan mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun perbaikan satuan pelajaran yang sesuai dengan paradigma penelitian kelas.
- 2) Menyusun perbaikan rancangan tindakan dalam bentuk rencana pembelajaran.
- 3) Menyusun perbaikan pedoman pengamatan, wawancara dan jurnal.
- 4) Menyusun perbaikan rancangan evaluasi program.

b. Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini meliputi perbaikan kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama. Dengan instrumen yang sama dengan siklus pertama, siklus kedua ini siswa dituntut untuk bisa mengetahui dan menemukan ide dalam wacana dan gambar yang perankan, mengetahui maksud dan memperoleh gambaran secara umum sebagai bagian dari keseluruhan wacana dan gambar.

Setelah proses bermain peran selesai peneliti membagikan lembar soal dan lembar kerja kepada seluruh siswa menugasi seluruh siswa untuk mengerjakan soal tes kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.

Setelah selesai peneliti mengumpulkan hasil kerja seluruh siswa, peneliti mengoreksinya untuk memperoleh skor nilai yang dihasilkan. Langkah selanjutnya peneliti mendata semua nilai yang diperoleh dan menuliskannya.

Berikut adalah hasil evaluasi siklus II : 2 siswa mendapat nilai 75; 4 siswa mendapat nilai 80; 1 siswa mendapat nilai 85; dan 1 siswa mendapat nilai 95. Sehingga nilai rata-ratanya adalah 81,25,

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara rinci atas semua tindakan. Pengamatan ini diikuti

pencatatan sehingga memungkinkan peneliti mempunyai temuan temuan tindakan.

Hasil pengamatan sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Pengamatan Siklus Kedua

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Keterangan
1	Mengajukan pertanyaan	3	Nilai 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Sangat baik
2	Ketenangan siswa dalam melaksanakan tugas	3	
3	Kecermatan siswa dalam mengerjakan tugas	2	
4	Respon siswa dalam mengerjakan soal	2	

d. Analisis dan Refleksi

Setelah pengamatan dapat dilakukan evaluasi bahwa masih ada siswa yang kurang paham tentang isi pesan yang terkandung dalam role play. Kendala yang dihadapi terutama masih ada siswa yang belum berani berbicara didepan kelas. Pendorongnya yaitu keinginan yang kuat dari peneliti untuk bagaimana siswa supaya bisa berbicara dengan baik dan juga paham tentang isi bacaan tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi dilakukan refleksi yang mencakup:

- 1) Siswa sudah berani mengajukan pertanyaan.
- 2) Siswa sudah mampu berbicara didepan kelas.
- 3) Sudah ada respon dari siswa dalam mengerjakan soal.

B. Pembahasan

1. Hasil analisis data

Dari data nilai kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi pada siklus pertama di peroleh nilai rata-rata **69,38** dan pada siklus kedua nilai kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi diperoleh nilai rata-rata **81,25** dari hasil tersebut diatas terlihat adanya kenaikan yang signifikan nilai rata-rata pada setiap siklus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai rata-rata setiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian yang hasil rata-ratanya meningkat ini, maka dapat disimpulkan : Ada peningkatan prestasi belajar IPS melalui pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*) siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. Penafsiran Hasil Analisis Data

Berdasarkan Buku Laporan Hasil Belajar Sekolah Dasar (SD) oleh Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Keterangan Nilai dengan angka adalah sebagai berikut : Nilai 10 = istimewa, Nilai 9 = baik sekali, Nilai 8 = baik, Nilai 7 = lebih dari cukup, Nilai 6 = cukup, Nilai 5 = hampir cukup, Nilai 4 = kurang, Nilai 3 = kurang sekali, Nilai 2 = buruk, Nilai 1 = buruk sekali.

Sesuai dengan petunjuk di atas, maka peneliti menafsirkan bahwa nilai rata-rata kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi yang dihasilkan pada siklus pertama **69,38** termasuk kategori cukup, pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata **81,25** termasuk kategori baik

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, siklus II, hipotesis tindakan yang berbunyi ada Ada peningkatan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi melalui optimaslisai metode pembelajaran bermain peran (*role play*) siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 dinyatakan diterima.

3. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang dapat menghambat kelancaran proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sehingga hasil penelitian yang diperoleh kurang memenuhi hasil yang maksimal, hal ini disebabkan antara lain:

- Kesungguhan minat belajar siswa yang beraneka ragam, sehingga peneliti harus memaklumi situasi serta keanekaragaman tersebut.
- Siswa yang diangkat sebagai sampel maupun populasi dalam penelitian ini ada yang tingkat intelegensi tinggi dan ada pula yang

tingkat intelegensinya rendah, sehingga hasil yang dicapai juga sangat bervariasi.

- Penelitian ini dilaksanakan dalam populasi jumlah kecil yaitu sebanyak 8 anak, hal ini disebabkan jumlah siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 terbatas.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berpijak dari hasil penelitian dan analisis data sesuai dengan judul penelitian ini : Peningkatan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi melalui metode pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*) siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Optimalisasi metode pembelajaran bermain peran (*role play*) terbukti dapat meningkatkan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Dengan demikian ada peningkatan kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi melalui optimaslisai metode pembelajaran bermain peran (*role play*) siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. Saran-saran

- Guru
 - Sebaiknya Guru dalam mata pelajaran apapun, dapat melaksanakan model pembelajaran model yang bervariasi. Tentunya disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya

- b. Diharapkan guru untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam pelaksanaan metode pembelajaran.
- c. Lebih mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Siswa

Pada penerapan metode ini siswa harus benar-benar mengikuti petunjuk dan guru selalu membimbing. Sehingga kebiasaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah dalam mengaitkan pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Workshop di Batu Malang. 2005. *Pedoman Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas*. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur.
- Depdikbud. 1999. *Bahan Pelatihan Penelitian Tindakan (Action Research)*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen dan Dikmenum.
- Nurhadi, dkk. 2004. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: University pres.
- Surahmad, Winarno, 1995. *Model Pembelajaran*. Bandung : Angkasa
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Reseach)*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Usman,MU. 1996. *Menjadi Guru Profesionalisme*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Zaini, Hisyam, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : CTSD.